YAMAHA commercial audio

PM5D/PM5D-RH

Guide de prise en main

Guide pour ceux qui utilisent la PM5D dans le monde réel

Part 1

Introduction à l'ergonomie de la PM5D
Guide de configuration rapide

PM5D DIGITAL MIXING CONSOLE

Voici un "guide de prise en main" conçu pour ceux qui utilisent une console Yamaha PM5D pour la première fois. Il ne s'agit pas d'un guide du mixage audio, et il suppose que le lecteur possède déjà une certaine expérience avec les consoles analogiques. Il ne traite pas de toutes les fonctions ni de toutes les approches d'utilisation de la PM5D, et ne remplace pas son manuel utilisateur ; nous vous recommandons de vous référer à ce dernier lorsque vous désirez des informations complémentaires.

Le guide de prise en main de la PM5D PM5D-RH se divise en trois parties

PREMIÈRE PARTIE (Introduction et application pratique de configuration)

1) Présentation des connexions de la PM5D, répartition des commandes sur la surface de contrôle et principales fonctions de mixage.
2) Explication rapide des procédures de mémorisation/rappel et de sauvegarde/chargement.
3) Application pratique : exemple de configuration par l'ingénieur du son d'un groupe pour un concert spécifique – jusqu'à la création de la première Scène du concert.

Ce guide de prise en main traite les sujets suivants

1. Attribution des noms et patching des entrées
2. Activation de l'alimentation fantôme
3. Attribution des noms et patching des sorties
4. Patching des effets
5. Attribution des noms et patching de la matrice
6. Patching des égaliseurs graphiques (GEQ)
7. Programmation des touches utilisateur (User Defined Key)
8. Assignation des faders assignables
9. Monitor on fader (mixage des retours sur les faders) si nécessaire
10. Mémorisation de tout cela comme Scène de départ

DEUXIÈME PARTIE (Mémoriser, éditer et enregistrer)

1) Mémoriser puis éditer des Scènes enregistrées, en utilisant les fonctions Preview, Global Paste et Tracking recall.
2) Rappeler des Scènes et limiter le rappel, avec les fonctions Recall Safe ou Selective Recall.
3) Enregistrer et charger des données via carte PCMCIA ; comment enregistrer des Librairies ou Scènes individuelles et les charger dans une autre console sans perte de données ni interruption audio sur la console réceptrice.

TROISIÈME PARTIE (PM5D Studio Manager et Editor Quick Start)

Ce guide traite du logiciel PM5D Editor et indique comment obtenir avec le logiciel Studio Manager les configurations et les actions traitées dans les parties 1 et 2.

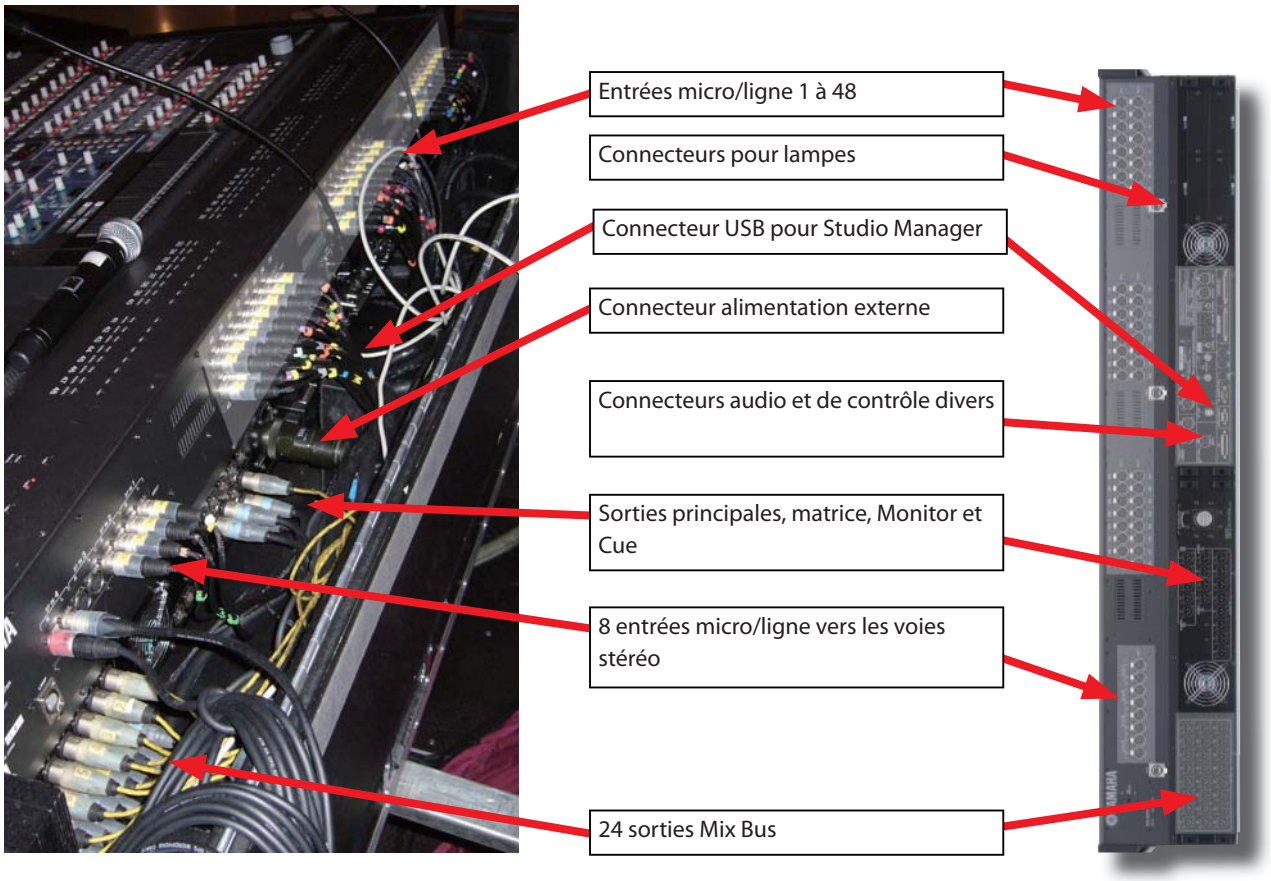
Contenu

Le guide de prise en main de la PM5D PM5D-RH se divise en trois parties 2
Mettez-vous devant la PM5D, et derrière, et familiarisez-vous avec la disposition des commandes 4
Scene 000; un bon point de départ 5
Envoyer et ressortir un son de la PM5D en “Dix points faciles” 5
La surface de commande, 1. La touche [SEL], les touches Layer [CH1-24, CH25-48, ST IN1-4, FX IN1-4] et les touches [MIX MASTER/MIX SEND] 6
La surface de commande, 2. Navigation dans les différents menus d’écran 7
La surface de commande, 3. Où sont les contrôles des voies d’entrée? 8
La surface de commande, 4. Où se trouvent les contrôles des sorties? 9
La surface de commande, 5. Les encodeurs multi-fonction 10
Fonctions STORE/RECALL et SAVE/LOAD sur la PM5D 11
Configuration de la PM5D, pas à pas 12
Préparation préalable de la console 13
Planification (entrée des noms, réalisation du patch) 14
Entrée des noms, réalisation du patch: Touches DISPLAY ACCESS 15
Application de +48V aux entrées 17
Patch de sortie 18
Multi-effets internes 20
La Matrice 21
Égaliseurs graphiques (GEQ) 22
TOUCHES USER DEFINED 23
Faders DCA/Assignable 24
Configuration du système de Cue 25
Prêt pour le soundcheck 27

© 2007 YAMAHA CORPORATION All rights reserved.

Mettez-vous devant la PM5D, et derrière, et familiarisez-vous avec la disposition des commandes.

Connectez votre PM5D comme si c'était une console analogique, et allumez-la.
Notez que la PM5D-RH ne possède pas de points d'insertion en standard ; elle possède des traitements de dynamique sur chaque voie, mais pour gérer des points d'insertion externes, il faut installer des cartes MY supplémentaires.


Entrées micro/ligne 1 à 48
Connecteurs pour lampes
Connecteur USB pour Studio Manager
Connecteur alimentation externe
Connecteurs audio et de contrôle divers
Sorties principales, matrice, Monitor et Cue
8 entrées micro/ligne vers les voies stéréo
24 sorties Mix Bus

Différences de connectique entre la PM5D et la PM5D-RH

Sur la PM5D-RH, les 48 préamplis micro sont patchés par défaut aux 48 voies mono, et 8 préamplis micro identiques supplémentaires sont patchés aux 4 voies stéréo.
La PM5D compte 48 préamplis micro patchés aux voies mono, et 8 entrées ligne patchées par défaut aux 4 voies stéréo.
En outre, la PM5D possède 48 points d'insertion analogiques – un par voie mono.
Les deux modèles possèdent les mêmes sorties et les mêmes entrées/sorties pour 2 pistes.
La PM5D-RH permet d'utiliser les connexions 2 pistes en tant que points d'insertion, mais si vous avez besoin d'un grand nombre de points d'insertion, il faut utiliser des cartes MY placées dans les emplacements pour cartes optionnelles.

Les cartes MY; Mini Yamaha General Digital Audio Interface Cards

parfois appelées MiniYGDAI cards.
La PM5D offre 4 emplacements pour cartes MY. Ces cartes offrent des connecteurs de différents formats : AES/EBU, CobraNet, ADAT, analogiques, etc. Consultez le site www.yamahaproaudio.com pour une liste à jour.

Remarque : la capacité maximale par emplacement est de 16 entrées/sorties numériques en 48 kHz et de 8 entrées/sorties en 96 kHz.

Remarque : la capacité maximale par emplacement est de 8 entrées/sorties analogiques.

Remarque : Les cartes MY ne font qu'ajouter des connecteurs à la console, elles n'incluent pas de capacité de traitement **!**

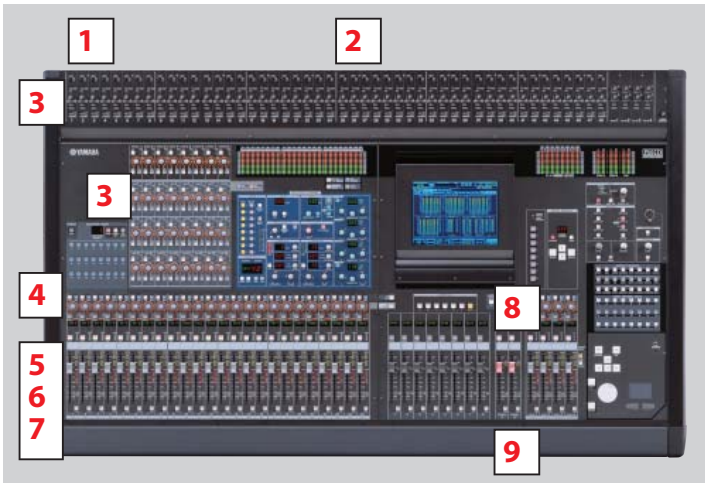
Scene 000; un bon point de départ

Avant de commencer à travailler sur une console analogique, il est d'usage de vérifier qu'elle a été remise à zéro : gain au minimum, égaliseurs en position neutre, départs auxiliaires à zéro, désactivation des assignations aux groupes et des points d'insertion, etc. 2000 touches et potentiomètres à vérifier et à manipuler ! La PM5D permet de mémoriser ses paramètres : Yamaha a donc prévu une mémoire de Scène (Scene 000) où la console est « remise à zéro », ce qui permet de partir d'un statut neutre en appuyant tout simplement sur une touche.

Remarque: les fonctions Recall Safe peuvent interdire partiellement la réinitialisation. Pour réinitialiser complètement la console, voir page 12, ou voir la section sur Recall Safe dans la Partie 2.

Pour rappeler la Scène [000], appuyez sur les touches haut/bas jusqu'à ce que la mention [000] clignote dans le champ Scene Number du panneau [Scene Memory]. Appuyez alors sur la touche Recall.

Envoyer et ressortir un son de la PM5D en "Dix points faciles"



1 Branchez une source d'entrée.

2 Branchez le système d'écoute sur les sorties Stereo A L&R

3 Réglez le gain avec ce potentiomètre sur la PM5D.

3 Cas de la PM5D-RH : vérifiez que la touche GAIN est appuyée et que le témoin est allumé

4 Si vous avez une PM5D, allez directement au point 5. Sur la PM5D-RH, tournez cet encodeur pour régler le gain

5 Vérifiez le niveau du signal sur cet indicateur.

6 Vérifiez avec cette touche que la voie est sur ON.

7 Montez le fader.

8 Vérifiez avec cette touche que la sortie est sur ON

9 Montez le fader et écoutez !

10 Souriez ! Vous avez réussi !

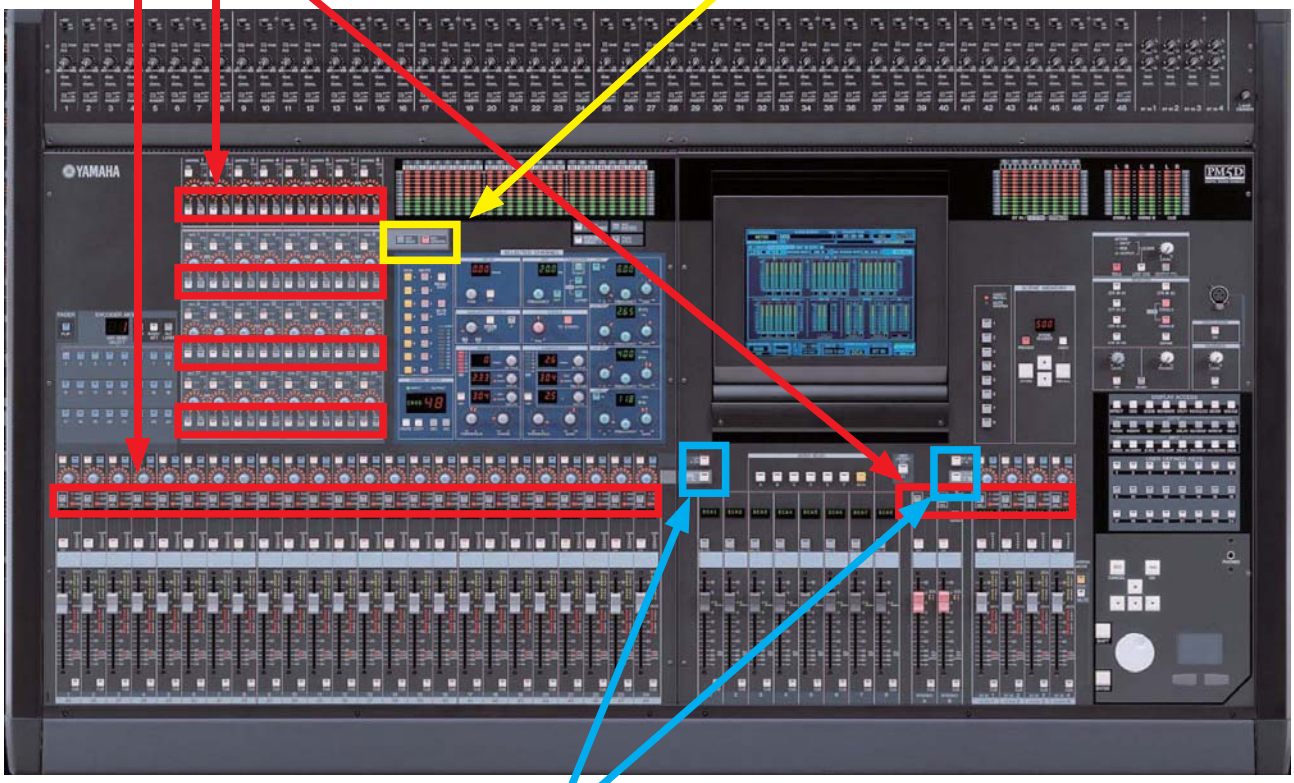
La surface de commande, 1. La touche [SEL], les touches Layer [CH1-24, CH25-48, ST IN1-4, FX IN1-4] et les touches [MIX MASTER/MIX SEND]

Au premier coup d'œil, la PM5D semble radicalement différente de toutes les autres consoles, analogiques ou numériques..... et c'est le cas. Toutefois, après un laps de temps très bref passé à travailler sur la console, elle devient familière, et les avantages procurés par toutes ses fonctions supplémentaires rendent ces efforts tout à fait rentables.

La PM5D n'est pas une console offrant "un bouton pour chaque fonction" : il faut donc apprendre les trois touches sur lesquelles appuyer pour accéder aux commandes d'une voie :

Touche Select [SEL] : assigne les contrôleurs de la zone Selected Channel à la voie sélectionnée. Toutes les voies d'entrée mono, stéréo, Mix, Matrix et Master Output disposent d'une touche [SEL].

Touche Mix Send/Mix Master : modifie le rôle des encodeurs, passant de la colonne verticale de potentiomètres Mix Send au-dessus d'une voie à la rangée horizontale de faders Mix Master dans la section centrale d'une console analogique.

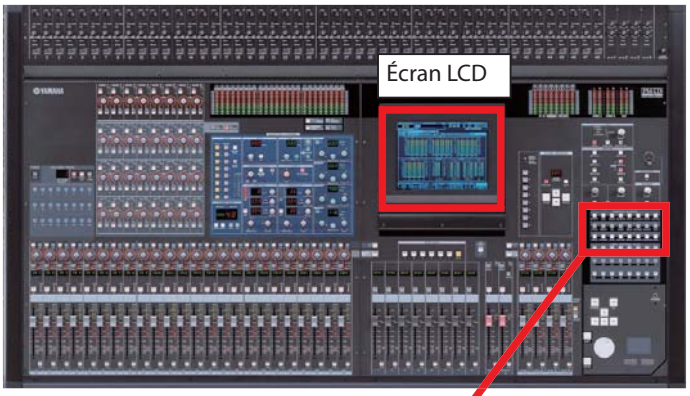


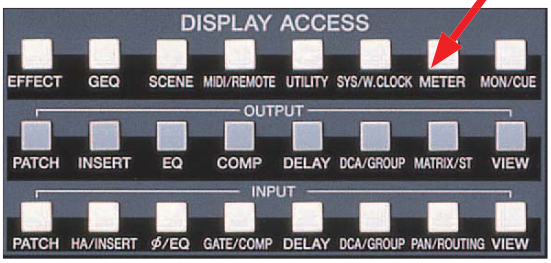
Touches de couche de faders (ou de banque de faders) : font passer les faders des voies mono de la couche Ch 1-24 à la couche Ch 25-48 ou les faders des entrées stéréo de la couche Stereo IN à la couche FX RTN.

Ces trois touches vous permettent d'assigner les commandes de la surface de la console, et d'accéder ainsi à n'importe quelle commande qu'on trouverait sur une console analogique, et à bien d'autres fonctions.
En fait, l'écran n'est pas nécessaire pour mixer ; il sert à la configuration de la console, et n'est là qu'à titre de retour visuel et peut donner accès à des fonctions de mixage supplémentaires.

La surface de commande, 2. Navigation dans les différents menus d'écran

Il est parfaitement possible de mixer tout un spectacle sans regarder l'écran. Toutefois, les menus des différentes pages d' écran donnent accès à de nombreuses fonctions de réglage, et indiquent comment la console est configurée.




DISPLAY ACCESS
EFFECT GEQ SCENE MIDI/REMOTE UTILITY SYS/W.CLOCK METER MON/CUE
OUTPUT
PATCH INSERT EQ COMP DELAY DCA/GROUP MATRIX/ST VIEW
INPUT
PATCH HA/INSERT ϕ/EQ GATE/COMP DELAY DCA/GROUP PAN/ROUTING VIEW

Touches Display Access (appel des pages d'écran)

Navigation dans les onglets

Pour passer d'un onglet au suivant, appuyez sur la touche [DISPLAY ACCESS].

Pour passer d'un onglet au précédent, maintenez enfoncée la touche Shift, et appuyez sur la touche [DISPLAY ACCESS].

Pour aller directement au premier onglet, appuyez deux fois sur [DISPLAY ACCESS].

Pour « remonter » les onglets, maintenez enfoncée la touche [DISPLAY ACCESS].

Navigation dans l'écran

Les touches du panneau Data Entry permettent de sélectionner les paramètres apparaissant à l'écran et de modifier leurs valeurs. Vous pouvez utiliser plusieurs méthodes :

Avec le track pad, placez la flèche sur un bouton puis cliquez dessus : le cadre rouge clignotant passe sur ce bouton, et le statut du bouton change.

Déplacez le cadre rouge clignotant avec les quatre touches curseur, puis appuyez sur [ENTER] pour appuyer sur le bouton.

Lorsque le paramètre propose une série d'options, placez le cadre rouge sur la boîte d'options, puis passez d' un choix à l'autre avec la molette de paramètres. Autre solution : cliquer avec la souris sur les flèches [<>] de chaque côté de la boîte d'options.

Display access;

Appuyez sur les touches [DISPLAY ACCESS] pour visualiser les différentes pages d'écran. Chaque touche permet d'accéder à différentes pages d'écran, correspondant à des "onglets"

Ce qui est affiché en permanence:

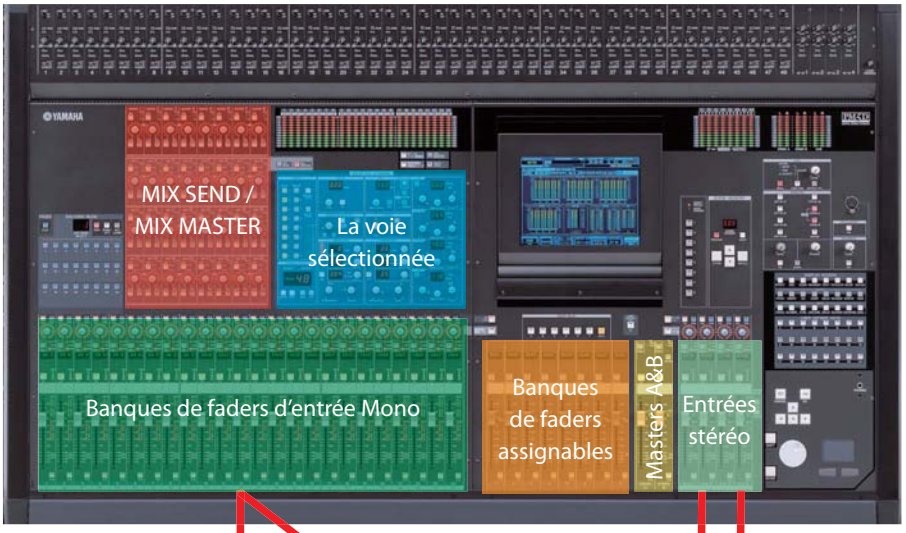
Partie supérieure (toujours visible): affiche des informations utiles comme le nom de la scène et celui de la scène suivante, le mode de fonctionnement des bargraphes de niveaux, l'affichage de l'heure ou du timecode et la fréquence d'horloge.

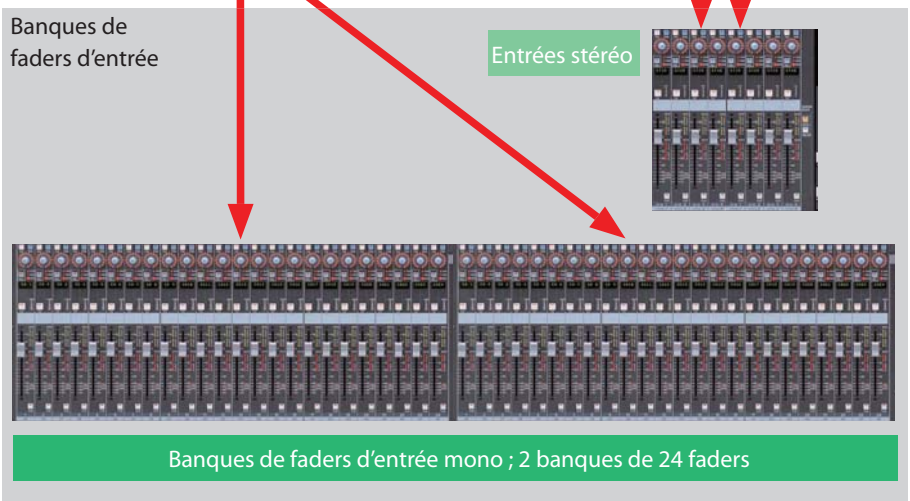
Partie centrale: affiche les paramètres des menus et les onglets.

Partie inférieure: affiche le numéro et le nom du canal sélectionné, la banque de faders et le statut des touches [MIX SEND] ou [MIX MASTER].

La surface de commande, 3. Où sont les contrôles des voies d'entrée?

Les contrôles des voies d'entrée sont répartis dans la région bleue Selected Channel et dans la région grise MIX SEND/MASTER ; le niveau se règle dans les deux couches de faders. N'oubliez pas d'appuyer sur la touche [SEL] pour assigner à voie à la section Selected Channel, sur les touches [CH1-24, CH25-48, ST IN1-4, FX RTN1-4] pour choisir les faders appropriés et sur la touche [MIX SEND/MASTER] pour choisir le contrôle des départs auxiliaires (Aux Send) et non Mix Master.MASTER].





La voie d'entrée sélectionnée

- Délai d'entrée
- Gain, polarité, atténuation
- Filtre passe-haut
- Égaliseur paramétrique 4 bandes
- Noise gate et compresseur complets avec point d'envoi sélectionné.
- 24 départs Mix
- Panoramique, assignation
- Sélection DCA et Mute
- Fader master de la voie, on/off, indicateur de niveau, indication des groupes, Cue

La surface de commande, 4. Où se trouvent les contrôles des sorties?

Les sorties proposent les mêmes commandes de voie sélectionnée que les entrées, à quelques exceptions près (noise gate, HA gain). N'oubliez pas d'utiliser la touche [SEL] pour assigner la sortie à la région Selected Channel, et d'utiliser les touches Mix Send/Master afin de sélectionner le contrôle Mix Master (et non des départs auxiliaires). Les faders assignables peuvent être réglés pour fonctionner comme Mix Masters..

La voie de sortie sélectionnée

Délai de sortie

Égaliseur paramétrique 8 bandes

Compresseur complet

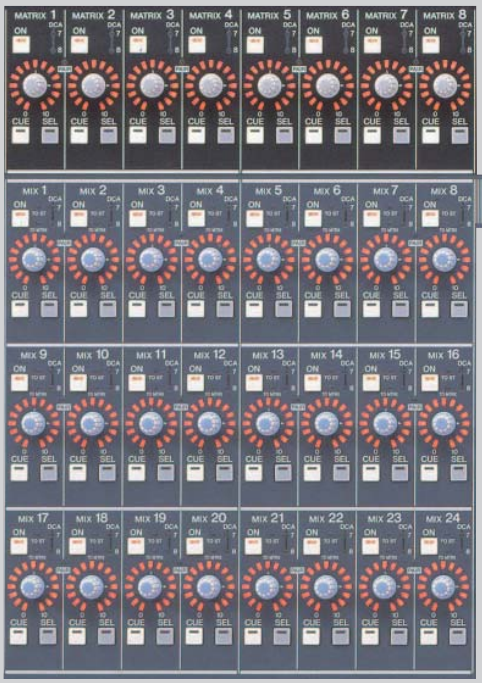
8 départs matrice

Panoramique, assignation

Sélection DCA

Fader Master de sortie, indicateur de groupe, Cue

Banques de faders assignables, Entrées, sorties et DCA



Masters Matrice

Masters Mix

Banques de faders assignables
24 masters Mix, 8 masters Matrix, 8 DCA

Masters A+B

La surface de commande, 5. Les encodeurs multi-fonction

Au-dessus des faders d'entrée et des labels de noms se trouve une rangée d'encodeurs multi-fonction.

Appuyez plusieurs fois sur la touche blanche pour passer de HA à ATT ; le champ de LED indique le statut en cours.
La couche Alt est la couche cachée de 24 + 4 faders, située sous les faders d'entrée de la couche supérieure.

Ces encodeurs possèdent quatre fonctions, choisies par les touches dans le panneau ENCODER MODE panel;
1. Pan. (rose)
2. Gain/Att. (blanche)
3. Alt Layer. (grise)
4. Départ aux. (bleue 1-24)

ON

Pan	To Stereo
Gain	+48V (se règle dans Pref. 2)
Att	Pas de fonction
Alt	Ch On sur la couche Alt
Aux	On pour l'Aux choisi

PRE

Pan	Pas de fonction
Gain	Pas de fonction
Att	Pas de fonction
Alt	Pas de fonction
Aux	Départ Aux. avant fader

Fonctions STORE/RECALL et SAVE/LOAD sur la PM5D

La PM5D peut mémoriser jusqu'à 500 mémoires utilisateur, ou Scènes (l'équivalent des snapshots sur d'autres consoles numériques), puis rappeler ces Scènes, avec d'autres données, depuis la console ou un fichier de Session. La PM5D ne peut contenir, en interne, qu'un seul fichier de Session à la fois, mais vous pouvez sauvegarder et charger d'autres sessions en utilisant une carte PCMCIA ou une liaison avec le logiciel Studio Manager. Vous pouvez fusionner (Merge) des Sessions via les procédures ADVANCED SAVE/LOAD.

SAVE et STORE : quelle différence ?

Attention à la nuance entre ces termes, qu'on pourrait traduire par « enregistrer » / « archiver » : STORE correspond à l' enregistrement d'une mémoire de Scène dans la console, (Basic) SAVE désigne son archivage sur carte PCMCIA. Advanced SAVE consiste à archiver sur une carte PCMCIA, mais avec de nouveaux numéros d'emplacements de Librairies. De même, pour « rappeler » / « recharger » des données, RECALL correspond aux Scènes, LOAD aux Sessions et aux Librairies. Vous trouverez davantage d'informations sur SAVE et LOAD dans la partie 2 de ce guide de prise en main.

Enregistrer (STORE) une Scène

Pour enregistrer une Scène, allez dans le panneau SCENE MEMORY de la console. Choisissez l'emplacement désiré avec les touches curseur, puis appuyez sur la touche STORE pour enregistrer les données de la Scène dans la console.

Le menu local Scene Store apparaît

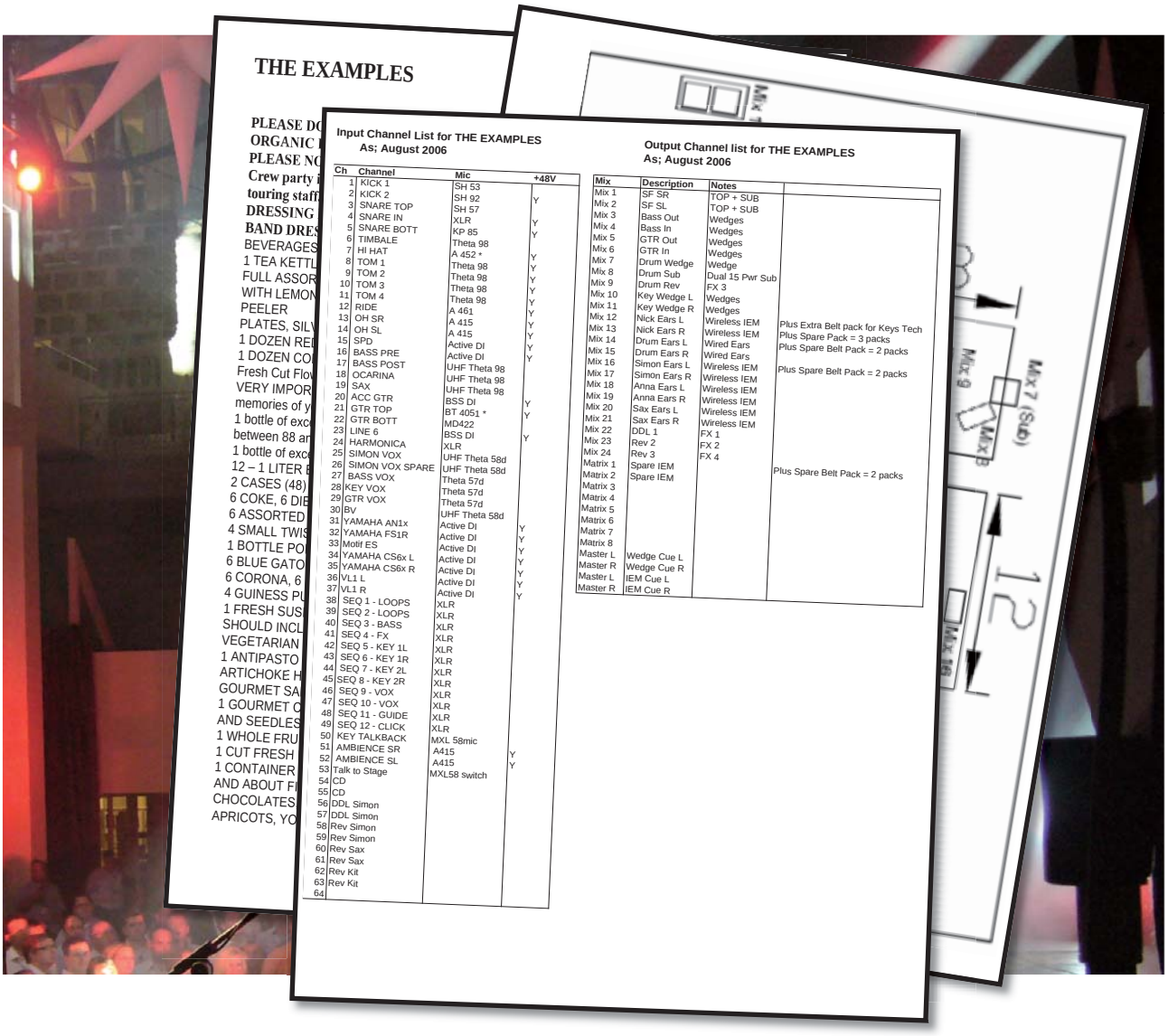
Entrez le nom de la Scène avec un clavier d'ordinateur (connecteur sous le repose-coudes de la console), puis appuyez sur [ENTER] pour l'enregistrer. Ou cliquez sur les lettres du clavier apparaissant à l'écran et sur [STORE] avec le trackpad. Validez avec [OK].

Raccourcis et astuces pour enregistrer les Scènes

1. Pour accélérer la procédure Scene Store, désactivez l'élément STORE CONFIRMATION dans l'onglet Preference 1 du menu Utility.
2. Pour gagner encore du temps, activez AUTO STORE dans la même section des Préférences. Il ne s'agit pas exactement d'un enregistrement automatique, mais dans ce cas, double-cliquer sur le bouton [STORE] enregistre directement, sans procédure de renommage etc.
3. Lorsque vous enregistrez une Scène, les données de PATCH et HA LIBRARY sont mémorisées automatiquement dès qu'une modification a été effectuée. Dans le menu local SCENE STORE, se trouve les options [OVERWRITE] des Librairies en cours (utile si on travaille pour obtenir un seul réglage de Patch et HA définitif) et [NEW] (utile si chaque Scène dispose de ses propres paramètres de Patch et HA).... Mais attention, n'oubliez pas qu'il existe moins d'emplacements mémoire Patch et HA que de Scènes.

Configuration de la PM5D, pas à pas

Voici les « fiches techniques » du groupe “The Examples”, indiquant ses besoins en entrées/sorties pour la sonorisation de son concert (façade et retours). Nous allons configurer, pas à pas, la PM5D pour ce concert. La plupart des techniques et des idées que nous utiliserons s’appliquent aussi bien en sonorisation qu’en broadcast.



Comment spécifier sa PM5D

Lorsque vous spécifiez une console PM5D, nous vous suggérons de préciser clairement le modèle que vous préférez : PM5D (préamplis à réglage manuel) ou PM5D-RH (préamplis mémorisables). Spécifiez également si vous désirez la plus récente version de firmware disponible, des cartes MY (lesquelles ?), une alimentation de secours, des lampes et un renvoi secteur pour votre portable avec Studio Manager. Apportez toujours votre propre carte PCMCIA pour l’archivage et le chargement des données, et n’oubliez pas votre câble USB pour la connexion Studio Manager !

Si vous avez besoin de davantage d’entrées que peut n’en fournir une seule PM5D, vous pouvez cascader plusieurs PM5D (avec cascade des bus) où, à partir de l’été 2007, spécifier une “extension de console” DSP5D. Les voies d’entrée supplémentaires correspondantes peuvent être déportées en utilisant un câble Cat5 si vous spécifiez la “cable unit” DCU5D.

Autres spécifications Yamaha

Saviez-vous que vous pouvez également spécifier des processeurs Yamaha DME64N DSP pour obtenir des options de matrice et des égaliseurs graphiques supplémentaires, contrôlables depuis la PM5D – ou encore bien d’autres fonctions utiles, comme le filtrage actif d’enceintes, la conversion de formats, etc.

Par ailleurs, Yamaha fabrique aussi des amplificateurs pour tournées et des enceintes et des amplificateurs pour installations professionnelles. Pour plus de détails, voir le site Web www.yamahaproaudio.com.

>>>

Le PM5D suffira-t-elle? Pour plus de voies d'entrée, utilisez la DSP5D

Sur une PM5D ou PM5D-RH, on dénombre :
64 voies d'entrée « full treatment » en mixage (48 mono et 8 stéréo) ;
24 bus de mixage avec égaliseur et compresseur, à répartir entre départs auxiliaires et sous-groupes audio ;
Bus de sortie stéréo, avec canaux A et B ;
8 sorties Matrice et le bus stéréo Monitor/Cue.
La console renferme également 8 multi-effets stéréo et 12 canaux d'égaliseurs graphiques (Graphic EQ).
Si vous avez besoin de davantage d'entrées, vous pouvez "cascader" plusieurs PM5D !! Tous les bus sont alors couplés. L'extension de console rackable DSP5D assure des fonctionnalités similaires, mais avec un encombrement bien moindre ! Dans les deux cas, vous doublez le nombre d'entrées disponibles, et vous ajoutez 8 bus Matrice, 8 multieffets et 12 canaux d'égaliseur graphique supplémentaires.
Si vous avez besoin de plus de 24 bus de mixage et de 8 bus de matrice, nous vous recommandons de passer à la Yamaha PM1D – qui offre 48 bus de mixage et 24 bus Matrice.

PM5D

DSP5D

DCU5D

Vous pouvez augmenter le nombre d'entrées de la PM5D / PM5D-RH en utilisant l'extension rackable DSP5D (en option), qui se déporte facilement en utilisant le convertisseur de câble Cascade DCU5D

Préparation préalable de la console

Tout d'abord, vérifiez que les derniers utilisateurs de la console ont sauvegardé les données qu'ils souhaitaient conserver. Vérifiez la version de logiciel de la console (via Display Access>Utility>Preference 2). Nous vous recommandons de toujours utiliser la version de logiciel la plus récente, qui vous donnera le maximum de fiabilité et les meilleures fonctionnalités. Elle est disponible sur le site Web www.yamahaproaudio.com. Procédez à la mise à jour si nécessaire, en suivant les instructions accompagnant la mise à jour sur le site Web. Attention : vous aurez besoin d'une carte PCMCIA.
Si le logiciel est à jour, alors initialisez la console. Cette procédure efface le contenu de toutes les mémoires utilisateur et rétablit la configuration usine par défaut.

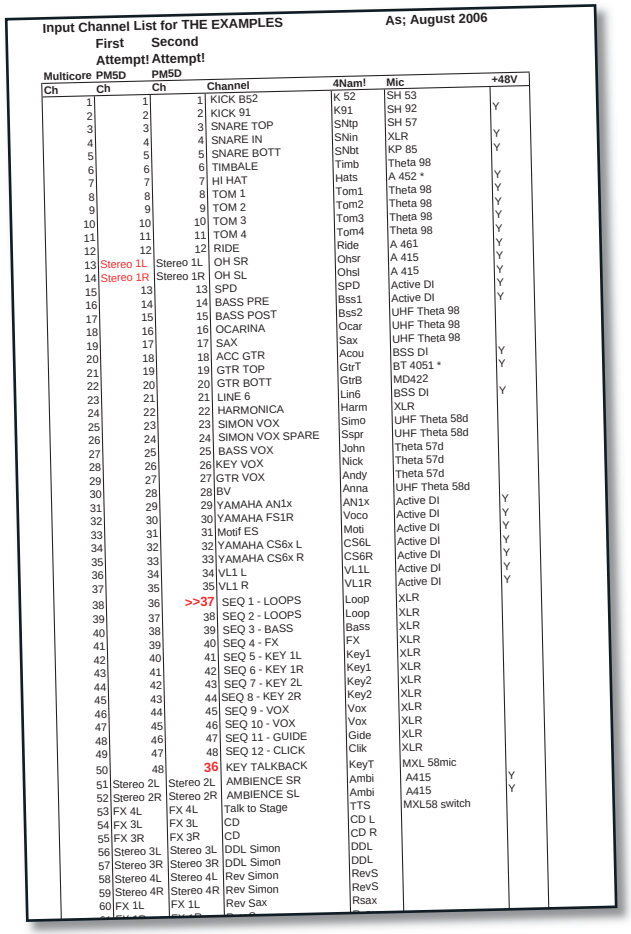
Pour initialiser la console :
Allumez la PM5D tout en maintenant enfoncée la touche [STORE]. Suivez les instructions apparaissant à l'écran pour effectuer l'initialisation. L'interrupteur secteur se trouve sur l'alimentation rackable 19 pouces PW800W.

Planification (entrée des noms, réalisation du patch)

Voici quelques points importants à ne pas oublier :

1. Les voies mono peuvent être couplées, afin de constituer des voies stéréo – mais seulement si elles sont adjacentes, de numéro impair/pair.
2. On compte 24 voies dans chaque couche mono, et les voies stéréo sont groupées par 4 dans deux couches ; évitez par conséquent de grouper des voies appartenant à des couches différentes (exactement comme on évite de splitter des voies de part et d'autre d'une console analogique à section Master centrale).

Notre groupe "The Examples" demande moins de 64 voies, dont pas mal sont stéréo : la PM5D suffit donc aux besoins. Les sources qu'on envoie le plus volontiers sur les voies stéréo sont les retours d'effets, le lecteur de CD, les micros d'ambiance… On peut aussi y relier un clavier stéréo ou un sampler stéréo, mais dans cet exemple, ce sont les micros d'overhead de batterie qui ont été choisis.
Voici la liste révisée, indiquant les différents signaux des voies dans la colonne "First attempt".



Input Channel List for THE EXAMPLES — **AS; August 2006**

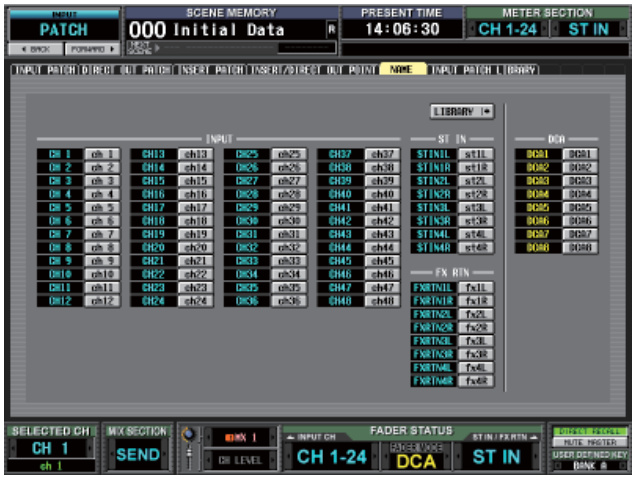
Multicore Ch	PM5D First Attempt! Ch	PM5D Second Attempt! Ch	Channel	4Nam!	Mic	+48V
1	1	1	KICK B52	K 52	SH 53	
2	2	2	KICK 91	K91	SH 92	Y
3	3	3	SNARE TOP	SNtp	SH 57	
4	4	4	SNARE IN	SNin	XLR	Y
5	5	5	SNARE BOTT	SNbt	KP 85	Y
6	6	6	TIMBALE	Timb	Theta 98	
7	7	7	HI HAT	Hats	A 452 *	Y
8	8	8	TOM 1	Tom1	Theta 98	Y
9	9	9	TOM 2	Tom2	Theta 98	Y
10	10	10	TOM 3	Tom3	Theta 98	Y
11	11	11	TOM 4	Tom4	Theta 98	Y
12	12	12	RIDE	Ride	A 461	Y
13	Stereo 1L	Stereo 1L	OH SR	Ohsr	A 415	Y
14	Stereo 1R	Stereo 1R	OH SL	Ohsl	A 415	Y
15	13	13	SPD	SPD	Active DI	Y
16	14	14	BASS PRE	Bss1	Active DI	Y
17	15	15	BASS POST	Bss2	UHF Theta 98	
18	16	16	OCARINA	Ocar	UHF Theta 98	
19	17	17	SAX	Sax	UHF Theta 98	
20	18	18	ACC GTR	Acou	BSS DI	Y
21	19	19	GTR TOP	GtrT	BT 4051 *	Y
22	20	20	GTR BOTT	GtrB	MD422	
23	21	21	LINE 6	Lin6	BSS DI	Y
24	22	22	HARMONICA	Harm	XLR	
25	23	23	SIMON VOX	Simo	UHF Theta 58d	
26	24	24	SIMON VOX SPARE	Sspr	UHF Theta 58d	
27	25	25	BASS VOX	John	Theta 57d	
28	26	26	KEY VOX	Nick	Theta 57d	
29	27	27	GTR VOX	Andy	Theta 57d	
30	28	28	BV	Anna	UHF Theta 58d	
31	29	29	YAMAHA AN1x	AN1x	Active DI	Y
32	30	30	YAMAHA FS1R	Voco	Active DI	Y
33	31	31	Motif ES	Moti	Active DI	Y
34	32	32	YAMAHA CS6x L	CS6L	Active DI	Y
35	33	33	YAMAHA CS6x R	CS6R	Active DI	Y
36	34	34	VL1 L	VL1L	Active DI	Y
37	35	35	VL1 R	VL1R	Active DI	Y
38	36	>>37	SEQ 1 - LOOPS	Loop	XLR	
39	37	38	SEQ 2 - LOOPS	Loop	XLR	
40	38	39	SEQ 3 - BASS	Bass	XLR	
41	39	40	SEQ 4 - FX	FX	XLR	
42	40	41	SEQ 5 - KEY 1L	Key1	XLR	
43	41	42	SEQ 6 - KEY 1R	Key1	XLR	
44	42	43	SEQ 7 - KEY 2L	Key2	XLR	
45	43	44	SEQ 8 - KEY 2R	Key2	XLR	
46	44	45	SEQ 9 - VOX	Vox	XLR	
47	45	46	SEQ 10 - VOX	Vox	XLR	
48	46	47	SEQ 11 - GUIDE	Gide	XLR	
49	47	48	SEQ 12 - CLICK	Clik	XLR	
50	48	36	KEY TALKBACK	KeyT	MXL 58mic	
51	Stereo 2L	Stereo 2L	AMBIENCE SR	Ambi	A415	Y
52	Stereo 2R	Stereo 2R	AMBIENCE SL	Ambi	A415	Y
53	FX 4L	FX 4L	Talk to Stage	TTS	MXL58 switch	
54	FX 3L	FX 3L	CD	CD L		
55	FX 3R	FX 3R	CD	CD R		
56	Stereo 3L	Stereo 3L	DDL Simon	DDL		
57	Stereo 3R	Stereo 3R	DDL Simon	DDL		
58	Stereo 4L	Stereo 4L	Rev Simon	RevS		
59	Stereo 4R	Stereo 4R	Rev Simon	RevS		
60	FX 1L	FX 1L	Rev Sax	Rsax		

À ce stade, on remarque que les signaux du sampler stéréo arrivent sur deux voies de numéro pair/impair : autrement dit, on ne peut les coupler telles quelles en une paire de voies stéréo. En revanche, si on décale une voie d'un rang, le couplage devient possible. Cette configuration devient notre deuxième essai, "First attempt".

L'ingénieur du son des Examples choisit de placer le micro de chant de Simon dans la dernière voie de la couche, pour un accès plus rapide.

Entrée des noms, réalisation du patch: Touches DISPLAY ACCESS

Appuyez sur cette touche pour aller à NAMES ou INPUT PATCH



Pour nommer les voies d'entrée

Cliquez sur le bouton gris Name, et un clavier flottant apparaît. Toutefois, utiliser un clavier externe d'ordinateur permet de travailler plus facilement et plus rapidement. Le connecteur correspondant se trouve sous le repose-coudes à l'avant de la console.

Entrée à l'écran : pensez à des mots de 4 lettres!

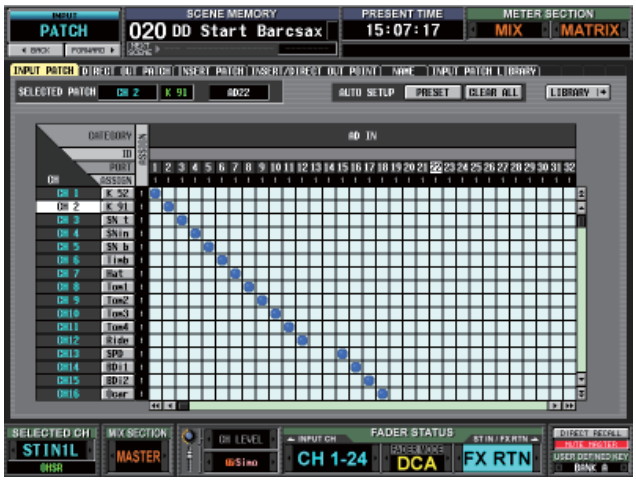
Souris sur le premier nom, [ENTER]
Souris sur la lettre, clic, x4 ou clavier externe, [ENTER]
Flèche vers le bas, une fois, [ENTER]
Souris sur la lettre, clic, x4 ou clavier externe, [ENTER]
Flèche vers le bas, une fois, [ENTER]
Souris sur la lettre, clic, x4 ou clavier externe, [ENTER]
Flèche vers le bas, une fois, [ENTER]
Souris sur la lettre, clic, x4 ou clavier externe, [ENTER]
Flèche vers le bas, une fois, [ENTER]
Souris sur la lettre, clic, x4 ou clavier externe, [ENTER]
.....à répéter jusqu'à 64 fois.....

Au départ, cette routine semble impliquer trop de pressions sur [ENTER], mais il vaut la peine de s'y habituer.

Référez-vous à votre ordre des voies révisé, et vérifiez qu'à chaque voie est affecté le nom approprié.

Pour changer le patch : DISPLAY ACCESS>INPUT PATCH

On peut bien sûr modifier l'assignation des entrées aux voies comme à l'époque analogique, en déplaçant physiquement les connecteurs XLR à l'arrière de la console, mais pour éviter une configuration qui risquerait de déstabiliser tout autre ingénieur du son utilisant la console, il vaut mieux utiliser le "patch logiciel" interne.
Les points bleus apparaissant dans les cases de la grille correspondent à une connexion entre les voies de console (en bas, de gauche à droite) et les connecteurs d'entrée (à gauche, de bas en haut) Le patch par défaut fait correspondre le connecteur 1 à la voie 1, le connecteur 2 à la voie 2, etc.



>>>

Pour modifier le patch

Pour ajouter ou supprimer des connexions, il suffit de cliquer sur les points bleus correspondants.
Vous pouvez désactiver les messages de demande de confirmation via UTILITY>PREFERENCES 1>PATCH.
Vous pouvez envoyer un même connecteur d'entrée vers plusieurs voies (split en Y), mais pas envoyer plusieurs connecteurs d'entrée vers une même voie (c'est le rôle d'un prémixeur!).

Astuces de navigation dans le patch

1. Pour déplacer le curseur de gauche à droite, utilisez la molette de défilement (scroll).
2. Pour déplacer le curseur de bas en haut, maintenez enfoncée la touche Shift et utilisez la molette de scroll.
3. Si le curseur se trouve dans une barre de défilement, appuyer sur Shift accélère le défilement.
4. Les touches [SEL] font office d'"Auto Scroll" : le curseur passe alors directement à la voie sélectionnée.

Pour coupler deux entrées mono en stéréo

Maintenez enfoncées pendant une seconde leurs deux touches [SEL]. Une fois la paire constituée, les témoins Sel des deux touches s'allument. La paire ne peut comporter que deux voies adjacentes de numéros impair/pair.

Impair Pair

Application de +48V aux entrées

Sur le modèle PM5D simple, le sélecteur d'activation de l'alimentation fantôme (+48V) se trouve au-dessus du potentiomètre de réglage de gain analogique.
Sur la PM5D-RH, la procédure est différente. Comme il n'existe pas de sélecteur +48V dédié dans la région Selected Channel, deux approches sont disponibles :

1. Méthode à l'écran :
DISPLAY ACCESS>HA/INSERT>CH 1-24. Cette page permet d'activer l'alimentation fantôme (+48V) pour les 24 premières voies, etc.

2. Méthode utilisant le mode GAIN de l'encodeur
Cette méthode nécessite un réglage des préférences dans UTILITY>PREFERENCE 1.
Dans la colonne de droite se trouve une préférence intitulée [USE ENCODER-ON AS +48V]. Si elle est activée, dès que l'encodeur rotatif de la voie servira à régler le gain (ENCODER MODE sur GAIN/ATT), appuyer sur la touche ON située au-dessus de l'encodeur activera le +48V. L'activation de la tension fantôme est clairement indiquée par une LED rouge située près des entrées et indicateurs de niveau des préamplis.

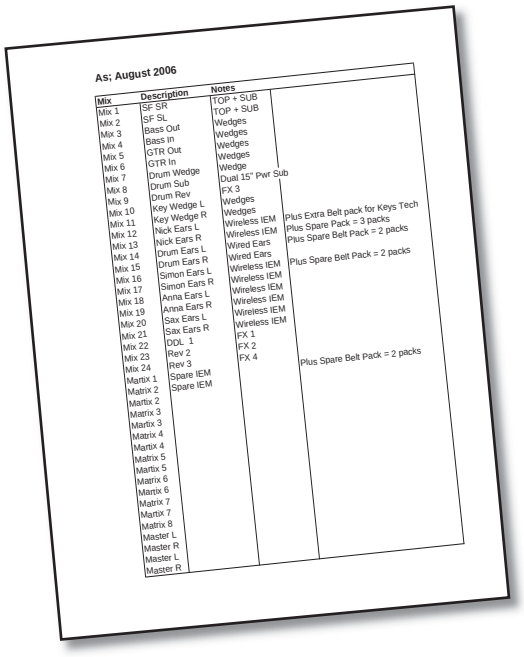
Cette touche active le +48V dès que l'encodeur se trouve en mode GAIN. (à condition que la préférence ENCODER-ON AS +48V soit activée dans PREFERENCE 1)

N'oubliez pas le sélecteur +48V MASTER!!

Le sélecteur physique +48V MASTER se trouve sur le panneau arrière de la PM5D-RH.

Patch de sortie

Les assignations des sorties principales aux connecteurs XLR implantés sur le panneau arrière de la console (Mix 1-24, Cue, Monitor, Matrix 1-8, etc) sont pour l'instant fixes, et ne permettent aucune réassignation. Toutefois, un nouveau firmware, dont la sortie est prévue pour l'été 2007, permettra la réassignation de ces connecteurs de sortie – qui viendront s'ajouter au menu du patch de sortie pour MY SLOT, les sorties 2 pistes et les entrées des effets internes. Nous reviendrons séparément sur le patch des effets.



As; August 2006

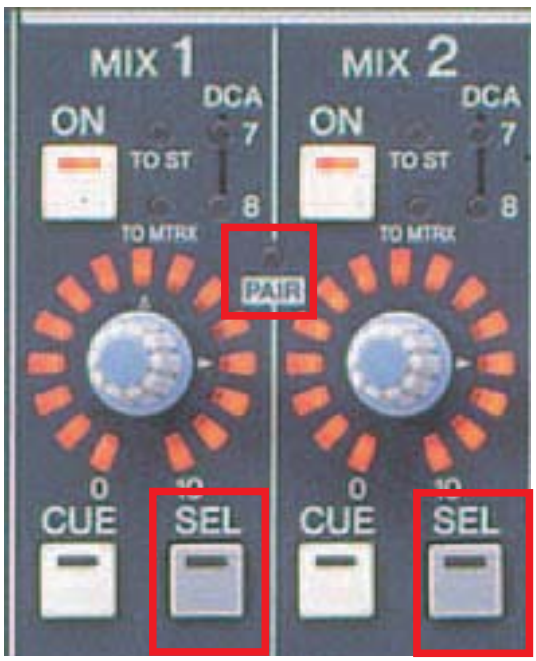
Mix	Description	Notes	
Mix 1	SF SR	TOP + SUB	
Mix 2	SF SL	TOP + SUB	
Mix 3	Bass Out	Wedges	
Mix 4	Bass In	Wedges	
Mix 5	GTR Out	Wedges	
Mix 6	GTR In	Wedge	
Mix 7	Drum Wedge	Dual 15" Pwr Sub	
Mix 8	Drum Sub	FX 3	
Mix 9	Drum Rev	Wedges	
Mix 10	Key Wedge L	Wedges	Plus Extra Belt pack for Keys Tech
Mix 11	Key Wedge R	Wireless IEM	Plus Spare Pack = 3 packs
Mix 12	Nick Ears L	Wireless IEM	Plus Spare Belt Pack = 2 packs
Mix 13	Nick Ears R	Wired Ears	
Mix 14	Drum Ears L	Wired Ears	Plus Spare Belt Pack = 2 packs
Mix 15	Drum Ears R	Wireless IEM	
Mix 16	Simon Ears L	Wireless IEM	
Mix 17	Simon Ears R	Wireless IEM	
Mix 18	Anna Ears L	Wireless IEM	
Mix 19	Anna Ears R	Wireless IEM	
Mix 20	Sax Ears L	Wireless IEM	
Mix 21	Sax Ears R	FX 1	
Mix 22	DDL 1	FX 2	
Mix 23	Rev 2	FX 4	Plus Spare Belt Pack = 2 packs
Mix 24	Rev 3		
Martix 1	Spare IEM		
Matrix 2	Spare IEM		
Martix 2			
Matrix 3			
Martix 3			
Matrix 4			
Martix 4			
Matrix 5			
Martix 5			
Matrix 6			
Martix 6			
Matrix 7			
Martix 7			
Matrix 8			
Master L			
Master R			
Master L			
Master R			

Planification des sorties

Seules les paires de numéros impair/pair peuvent être couplées pour constituer des sorties mixage stéréo ; si vous utilisez des sorties stéréo, planifiez vos mixages en conséquence.

Pour configurer une sortie Mix stéréo

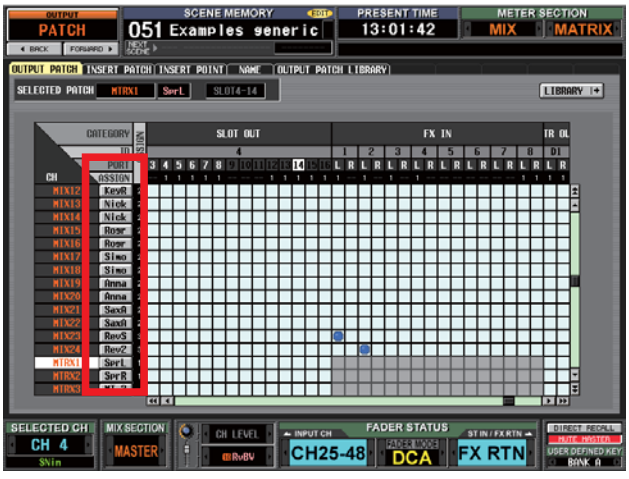
Il suffit de maintenir enfoncées les deux touches de sélection des sorties Mix pour les coupler en stéréo – l'indicateur PAIR s'allume alors. L'encodeur de gauche sert dès lors à régler la balance (équilibre gauche/droite) et l'encodeur de droite à régler le niveau. La touche Mix Send/Master doit se trouver en position Mix master (rose).



Nommer les sorties

Pour entrer des noms dans la page Output Patch, il suffit de cliquer sur les points gris à l'intersection des lignes, comme dans la page Input Patch. Les noms des sorties apparaissent sur la console sur les sorties sont assignées aux faders DCA assignables (D, E et F par défaut). Ils apparaissent aussi dans le logiciel Studio Manager, où ils sont très utiles.

>>>



En plus des noms électroniques…

Il est essentiel de repérer par des noms clairs les potentiomètres Mix Master/Sends. Pas de label électronique ici, il faut revenir aux bandes de papier adhésif et au feutre traditionnels. Nommez aussi les touches Encoder Mode : elles font également office de touches Mix Cue, et servent beaucoup en retours.

Attribution des noms aux potentiomètres Mix Master/ Send pour le groupe "The Examples"

Attribution des noms aux touches Encoder mode pour le groupe "The Examples"

C'est le bon moment pour enregistrer votre travail!

Reportez-vous page 11 pour la procédure d'enregistrement.

Choisissez un nom de Scène tel que "départ" or "générique" ; ce n'est pas une Scène à archiver, mais uniquement un enregistrement (fonction STORE) pour éviter de perdre le travail que vous avez effectué jusqu'ici. Lorsque vous effectuerez un archivage (fonction SAVE) sur carte PCMCIA ou dans Studio Manager, utilisez le nom du groupe ou de la production.

Multi-effets internes

La PM5D intègre 8 « moteurs d'effets » internes, chacun fonctionnant comme un multieffet de type SPX, entrée stéréo/sortie stéréo. Tous possèdent la même puissance, et offrent les meilleurs algorithmes de réverbération REV-X Yamaha, dans les mémoires 46,47,48. La puissance DSP de ces moteurs d'effets peut aussi servir à autre chose qu'un multi-effet – par exemple, un effet Add-On Yamaha supplémentaire, tel que "Master Strip" ou "OpenDeck".

Patching des effets internes

L'assignation des effets internes s'effectue soit depuis les écrans Input Patch et Output Patch (déjà abordés précédemment), ou directement depuis l'onglet Effect Assign (accessible via DISPLAY ACCESS>EFFECT>EFFECT ASSIGN).

Cliquez avec le curseur sur les cases Input (entrée) ou Output (sortie) et choisissez la molette de scroll pour choisir la source appropriée. Appuyez sur [ENTER] pour valider votre choix, puis passez à la case suivante.

Envoi d'un départ mono vers un effet stéréo

Il suffit d'envoyer le départ mono sur l'entrée gauche de l'effet. L'effet le reconnaît, et répartit le signal de façon égale sur les deux entrées. Si vous envoyez le même signal aux deux entrées de l'effet, le niveau résultant sera doublé (soit +6 dB).

Modification des paramètres d'un effet depuis l'état par défaut

Cliquez (souris) ou placez le curseur sur l'icône de l'effet, puis appuyez sur [ENTER]. Vous appelez alors directement l'onglet de paramètres correspondant à cet effet.
Dès lors, vous pouvez utiliser le curseur et la molette pour modifier les valeurs des paramètres désirés, ou cliquer sur [LIBRARY], en haut à droite de l'écran, pour choisir un autre effet. Vous pouvez également enregistrer vos propres paramétrages d'effets dans la Librairie.

Le rappel de Scène intègre les paramètres et le type d'effet. Les données de la mémoire de l'effet sont enregistrées avec les paramètres de la mémoire de Scène. L'ingénieur du groupe "The Examples" enregistre également les paramètres de l'effet de voix préféré du chanteur dans la librairie des effets (FX Library), pour rappel et chargement éventuel sur d'autres consoles.

La Matrice

La matrice de la PM5D possède 8 sorties ; elle reçoit les 24 bus Mix et les deux bus Stereo Master. Vous pouvez appairer des matrices, de la même manière que pour les voies ou les mixes.

Pour envoyer un mix dans la matrice

Maintenez enfoncée la touche [SEL] de la matrice, ou double-cliquez dessus. La touche SEL du mix clignote, et les encodeurs indiquent les niveaux ou les panoramiques envoyés à la matrice choisie. Autre possibilité : maintenir enfoncée ou double cliquer sur la touche [SEL] d'un mix ou d'un master pour voir le niveau envoyé aux 8 matrices.

"The Examples" utilisent la matrice pour leur système In-Ear Monitor de réserve

En cas de défaillance des in-ear monitors d'un des membres du groupe, le mixage peut être envoyé au système de réserve:

1. Activez les Matrix 1 et 2, et appairez-les en maintenant enfoncées leurs deux touches [SEL].
2. Tournez l'encodeur 2 en position "3 heures", correspondant au gain unitaire.La configuration est prête.

Lorsque vous avez besoin du système de réserve :

1. Double cliquez sur la touche SEL de Matrix 2.
2. Activez et tournez le potentiomètre mix à envoyer sur le système de réserve.
3. Double-cliquez sur la touche [SEL] de Matrix 1 puis vérifiez que L et R sont panoramiqués en stéréo, ou intégrez cet aspect dans la configuration de tous les mixes.

Il est de nouveau temps d'enregistrer les données

Comment faire? Voir page 11!

Vous pouvez effacer la précédente version enregistrée de la Scène, ou choisir un nouvel emplacement si vous pensez que vous aurez peut-être besoin de cette précédente version.

Égaliseurs graphiques (GEQ)

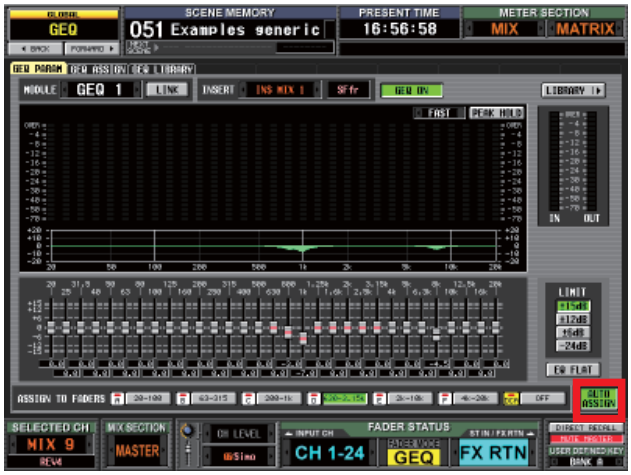
La PM5D intègre 12 égaliseurs graphiques 1/3 d'octave, soit 31 bandes, proposant plusieurs valeurs d'atténuation/amplification et un analyseur du spectre du signal les traversant. Les faders des égaliseurs peuvent se contrôler à l'écran (curseur et molettte), mais vous pouvez aussi utiliser les faders DCA/assignables, ce qui est beaucoup plus pratique.

Pour assigner l'égaliseur graphique (GEQ)

Vous pouvez insérer un égaliseur graphique (GEQ) sur n' importe quelle voie d'entrée ou n'importe quel bus de sortie, y compris le bus Monitor. Les assignations s'effectuent depuis l'écran DISPLAY ACCESS>GEQ>GEQ ASSIGN.
Placez le curseur au-dessus du champ de données, tournez la molette jusqu'à voir apparaître la voie choisie, puis appuyez sur [ENTER].
Le point d'insertion de la voie est alors activé automatiquement, mais l'égaliseur graphique ne l'est pas encore. Si vous le désirez, activez-le depuis cette page.
Si le signal à traiter est stéréo, il faut coupler (fonction [LINK]) des égaliseurs graphiques.

Pour régler l'égaliseur graphique (GEQ)

Appelez l'écran GEQ PARAM. Vous pouvez ensuite cliquer sur le champ correspondant à chaque curseur et modifier la valeur de gain avec la molette, mais il est souvent plus pratique d'assigner une partie des curseurs du GEQ aux 8 faders physiques DCA/Assignable Faders de la console. Pour ce faire, placez le pointeur de la souris sur un des boutons de groupe de bandes de fréquences ASSIGN TO FADERS, situés sous l'image de l'égaliseur graphique, et cliquez dessus.
Ou utilisez le raccourci clavier suivant :
Appuyez simultanément sur SHIFT sur une touche de banque FADER MODE pour assigner directement les faders DCA au groupe de bandes de fréquences que vous avez sélectionné.

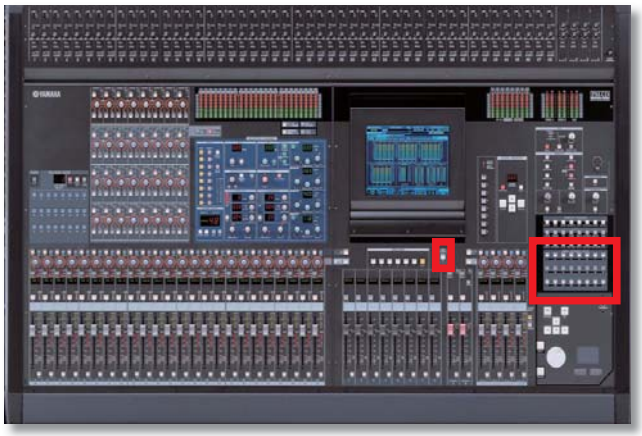


Le bouton AUTO ASSIGN

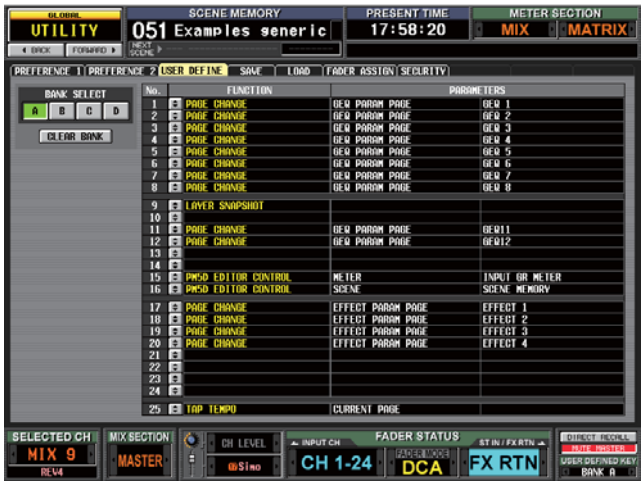
Lorsque ce bouton est activé, les faders DCA sont directement assignés aux fonctions de réglage de l'égalissur graphique dès l'ouverture de la page GEQ PARAM.

TOUCHES USER DEFINED

Il existe 25 touches user defined (« définies par l'utilisateur ») : 24 regroupées en un même bloc, plus une située au-dessus de la section des faders DCA. Toutes ces touches sont programmables pour effectuer automatiquement des tâches très diverses : les plus répandues sont "Bookmarks" ou raccourcis vers écran, "Next or Last Scene" et Tap Tempo pour les effets de type délai.

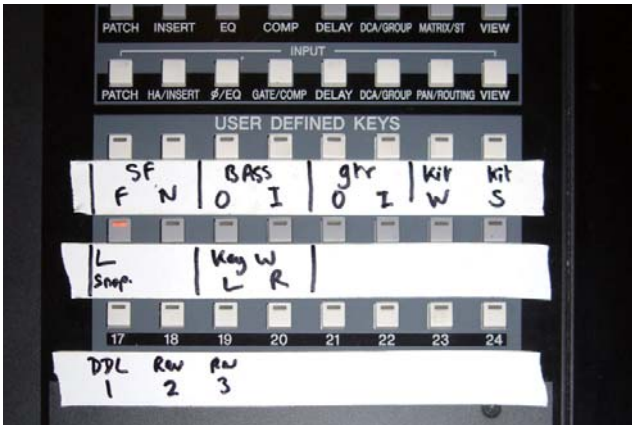


Pour accéder à la page de configuration des touches User Defined : DISPLAY ACCESS >UTILITY>USER DEFINE



Placez le pointeur sur les flèches grises, puis cliquez pour ouvrir le menu de configuration de touche User Defined. Déroulez la liste pour trouver la touche désirée, puis appuyez sur [ENTER]. Faites défiler la liste de la deuxième colonne, puis la troisième si nécessaire, afin de préciser l'éction désirée pour la touche User Defined.

Identifiez vos touches utilisateur avec de la bande adhésive et un feutre, et notez-les sur un bout de papier, pour faciliter le transfert des étiquettes à une autre console.
Astuce : coller les étiquettes de repérage à l'arrière de votre set list une fois le concert terminé, et les recoller sur l'autre console que vous utilisez le jour suivant.



L'ingénieur du son des "Examples" a utilisé des bookmarks pour les égaliseurs graphiques et pour 3 multieffets. La touche est un "LAYER SNAPSHOT" : elle fonctionne comme une touche "Home", et réinitalise les couches dans une configuration familière.

Faders DCA/Assignable

Ces 8 faders possèdent plusieurs fonctions : soit ils servent aux Masters DCA, soit ils sont assignés à n'importe quelle fonction de fader réglable par l'utilisateur. Il existe 6 banques assignables par l'utilisateur, en plus de la banque DCA dédiée.

Pour modifier les assignations par défaut;

Dans la région DISPLAY ACCESS, appuyez plusieurs fois de suite sur la touche [UTILITY] jusqu'à accéder à l'onglet FADER ASSIGN.
Placez le curseur (et le cadre associé) au-dessus du nom du fader de votre choix, et réassignez le fader avec la molette de Scroll. Pas besoin de confirmer : l'assignation est prise en compte instantanément.

L'écran FADER ASSIGN.

Assignations par défaut

A	Voies d'entrée 25-32
B	Voies d'entrée 33-40
C	Voies d'entrée 41-48
D	Mix Masters 1-8
E	Mix Masters 9-16
F	Mix Masters 17-24

Notez quelques particularités des faders assignés

Vous pouvez placer le même contrôle de fader dans de nombreuses (voire toutes) couches et positions.
Les faders assignés ne sont pas affectés par la fonction FADER FLIP, donc ne sont jamais des départs auxiliaires.
Les assignations autres que les assignations DCA ne sont pas enregistrées dans les Scènes.
La touche [MUTE] n'est fonctionnelle, pour l'instant, que lorsqu'elle est utilisée pour les fonctions DCA, mais elle pourra fonctionner comme la touche ON/OFF d'une voie avec le nouveau firmware, disponible à l'été 2007.
Les faders assignés peuvent également contrôler des bandes d'égaliseur graphique (GEQ) : l'assignation s'effectue depuis les pages GEQ.

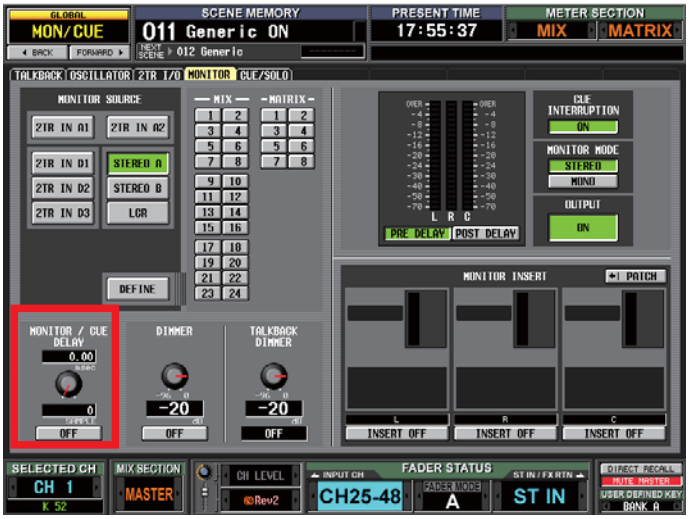
Configuration du système de Cue

Pour bien comprendre la relation Cue/Monitor

La PM5D possède un seul bus stéréo de Cue (qu'on aurait pu appeler « Solo »), qui part dans le circuit Monitor (qu' on aurait pu appeler « circuit d'écoute ») de la console. Par ailleurs, le circuit Monitor de la console reçoit en parallèle des copies des signaux Mix, matrices et Master, ainsi que ceux arrivant sur les entrées 2 pistes. Autrement dit, on écoute une de ces sources tant qu'aucune voie de la console n'est basculée en mode CUE (« Solo ») – un mode d'utilisation répandu en broadcast. Par défaut, le circuit d'écoute est alimenté par le signal Master A tant qu'une voie sélectionnée en CUE ne vient pas l'interrompre. Les niveaux sont contrôlés par les potentiomètres rotatifs sur la surface de travail. Dans le cadre de mixages de façade, il est possible d'appliquer un délai sur le circuit Monitor, afin d'aligner temporellement ce signal sur celui écouté depuis les enceintes de façade.

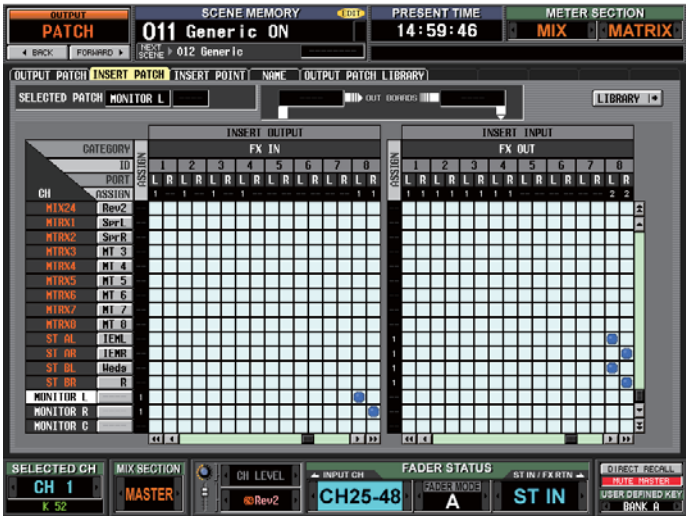
Niveau de Cue sur un fader

Le niveau d'écoute Monitor est régi par un potentiomètre rotatif, mais souvent, les ingénieurs du son de retours aiment pouvoir le contrôler par l' intermédiaire d'un fader. Une méthode directe, par assignation logicielle, sera implémentée dans le nouveau firmware, qui sera disponible à l'été 2007. Il n'existe pour l'instant aucune méthode directe pour obtenir ce type de contrôle. On peut toutefois ruser…



1. Dans le menu OUTPUT INSERT PATCH, envoyez MONITOR L et MONITOR R sur une connexion FX IN libre (grille INSERT OUTPUT).
2. Puis, dans la grille INSERT INPUT située dans la partie droite de la page, patchez ST AL et ST AR sur la sortie FX OUT correspondante (celle de l'effet choisi en 1.).
3. Activez l'INSERT pour ST A, et vérifiez que ce point d'insertion se trouve bien avant fader (PRE FADER dans la page INSERT POINT du menu OUTPUT PATCH). Vérifiez aussi que l'effet se trouve bien en mode Bypass!
4. Connectez l'amplificateur de votre retour ou votre émetteur d'in-ear monitor sur la sortie ST A et réglez le niveau d' écoute avec le fader.

>>>

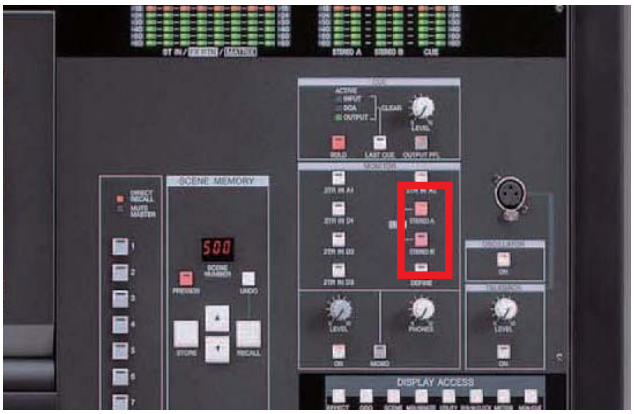


L'ingénieur du son des "Examples" envoie également les sorties de l'effet dans le retour insert de STEREO B, ce qui lui permet d'utiliser un fader pour un wedge et l'autre pour les in-ear monitors. Mieux vaut choisir Stereo B dans le cas d'un seul wedge, puisque ce signal peut être réduit en mono via la touche [MONO] sur la surface de travail.

Visualisez et vérifiez votre patch dans la page EFFECT ASSIGN lorsque vous activez le Bypass.

Autre méthode: si tous les effets sont utilisés, une alternative consiste à utiliser les connexions 2TR OUT et IN, en n'oubliant pas d'utiliser un câble physique sur le panneau arrière, pour reboucler la sortie sur l'entrée.

Remarque: N'écoutez pas en Cue la voie ST A, et vérifiez que la touche rose STEREO A Monitor est désactivée, ou vous provoquerez un bouclage du signal. Le statut de cette touche n'est pas mémorisé (Store) dans les données de Scène, ni archivé (Save) sur la carte : il faut donc le vérifier à chaque fois que vous chargez des données depuis une carte PCMCIA ou depuis Studio Manager.

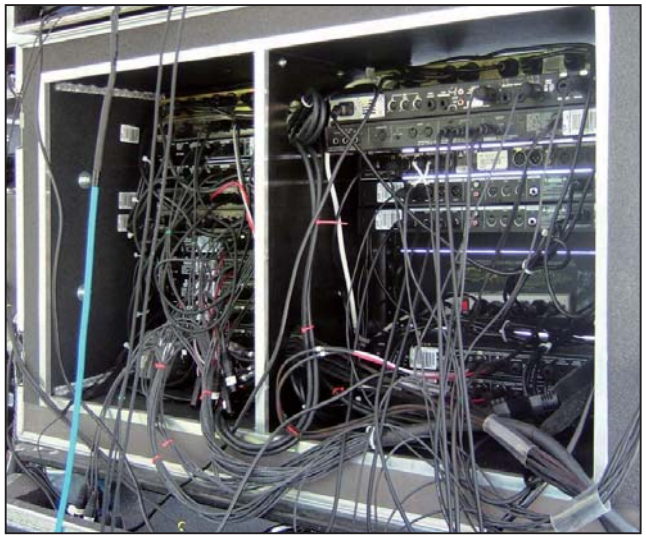


>>>

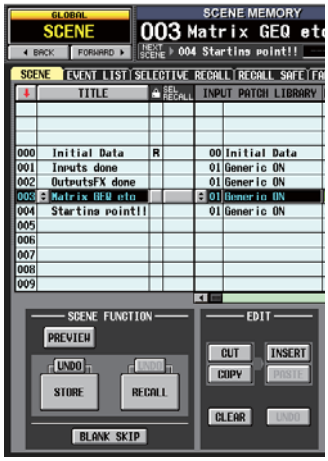
Si vous avez suivi toutes les étapes mentionnées jusqu'ici, vous devriez avoir:

1. les entrées nommées et patchées ;
2. les alimentations fantômes activées ;
3. les entrées nommées et patchées ;
4. les effets patchés ;
5. les sorties matrices nommées et patchées ;
6. les égaliseurs graphiques (GEQ) patchés ;
7. les touches définies par l'utilisateur programmées;
8. les faders assignables assignés ;
9. affecté le réglage de niveau Monitor sur un fader, si désiré ;
10. mémorisé tout cela en tant que Scène de départ.

Tout cela constitue l'équivalent d'avoir patché les effets, les inserts, les racks de stage box, et étiqueté la console.



Le moment est bien choisi pour enregistrer (STORE) la configuration…



Et même pour l'archiver (SAVE) sur une carte PCMCIA

Voir la Partie 2 de ce guide de prise en main.

Prêt pour le soundcheck

Chargez les données de votre carte dans la console utilisée pour le concert, faites votre premier soundcheck puis votre premier concert. Enregistrez les Scènes au fur et à mesure. Si vous n'êtes pas sûr du moment où enregistrer, faites-le souvent – vous pourrez toujours supprimer par la suite les Scènes inutiles.

La partie 2 de ce guide de prise en main vous donne davantage d'informations sur l'archivage (SAVE) et le chargement (LOAD) avec des cartes PCMCIA, et explique comment modifier des Scènes et gérer les options de rappel (Recall).